

**“Legere et interpretari”: alfabetización mediática
como metodología de aprendizaje**
**“Legere et Interpretari”: Media Literacy as Learning
Methodology**

Fátima Cristina Regis-Martins-de-Oliveira (Brasil)

Universidad del Estado de Río de Janeiro (UERJ)

fatimaregisoliveira@gmail.com

Raquel Timponi-Pereira-Rodrigues (Brasil)

Universidad del Estado de Río de Janeiro (UERJ)

raquel.timponi@gmail.com

Fecha de recepción: 12 de mayo 2016

Fecha de recepción evaluador: 15 de junio de 2016

Fecha de recepción corrección: 5 de julio de 2016

Resumen

Este artículo presenta una metodología con base en el uso de diversas alfabetizaciones mediáticas, aplicada en talleres integrados a las materias de la Educación Secundaria en el Brasil. Es imprescindible el reconocimiento de la necesidad de inclusión de la educación mediática en el currículo formal. Con el objetivo de hacer el contenido escolar más atractivo y contextualizado y, al mismo tiempo, capacitar alumnos y profesores en el dominio del lenguaje mediática, la metodología se inspira en la propuesta de la investigación-acción (Thiollent, 1998) y aplica estrategias de afectividad y participación de los alumnos en la creación de productos mediáticos (libroclipes, videos, juegos), cuya producción permite reinterpretar los contenidos escolares, potencializando su asimilación. El taller piloto, desarrollado en una escuela pública del estado del Rio de Janeiro, BR, demuestra que los referenciales culturales previos contribuyen para un

aprendido efectivo. En conclusión, es razonable su aplicación en el plan de estudios, de forma que promueva el ajuste en el contenido escolar.

Palabras clave: Metodología, Alfabetización mediática, Medios de comunicación, Talleres, Aprendizaje, Educación formal.

Abstract

The paper presents a methodology based on the use of various media literacies, applied in workshops integrated with formal subjects of Secondary School in Brazil. It is essential to recognize the need for inclusion of media education in the formal curriculum. The goal is to make the school contents more attractive and contextualized and, at the same time, qualify students and teachers in the field of media languages. The methodology is inspired by the action research (Thiollent, 1998) and applies strategies of affectivity and student participation in creating media products (booktrailers, videos, games), whose production can reinterpret school contents and intensify their assimilation. The pilot test developed in a public school in the state of Rio de Janeiro, BR, proves that the affection and previous cultural references contribute to a more pleasure and contextualized learning. In conclusion, it is reasonable its application in the curriculum, in order to promote engagement in school curricula.

Key words: Methodology, Media literacy, Communication Media, Workshop, Learning, Formal Education.

Introducción

La erradicación del analfabetismo en Brasil es un desafío. En las últimas décadas, el país ha logrado reducir sustancialmente sus índices estadísticos. Sin embargo, en la evaluación de los estudiantes a través de enfoques cualitativos, se observa el analfabetismo funcional como un nuevo problema. El estudiante aprende a leer y escribir, pero no comprende lo que lee y no desarrolla competencias para distinguir diferentes tipos de textos y lenguajes.

Uno de los principales desafíos a ser superado es el método de enseñanza oficial brasileño, basado en una pedagogía de transmisión de conocimientos. A menudo, los contenidos educativos no tienen aplicabilidad práctica y son desmotivadores para jóvenes habituados al uso de tecnologías atractivas, como móviles, ordenadores y videojuegos. Es en ese escenario que el debate sobre la alfabetización mediática se vuelve importante. Es esencial crear metodologías de enseñanza que hagan el contenido escolar más contextualizado y atractivo, de forma a generar un aprendizaje duradero, conectado a la vida del alumno.

Podemos sintetizar un bilateralismo en este desafío. Por un lado, el currículo oficial unificado es descontextualizado, no considera las diversidades culturales y geográficas del país; y la pedagogía tradicional, guiada en el modelo transmisionista, presenta métodos y contenidos poco atractivos para los alumnos. Por otro lado, los productos de la comunicación digital utilizan recursos como sonidos, fotos, videos, música y aplicaciones táctiles, que, aunque muy seductores, frecuentemente poseen bajo teor de contenido y para los cuales los alumnos no están preparados a asimilarlos de modo crítico.

En búsqueda de una propuesta que trabaje con las dos caras de esa problemática, el presente artículo presenta una metodología que aplica los lenguajes mediáticos al contenido de materias de la educación formal en escuelas públicas del Rio de Janeiro. Esta metodología es parte integrante de las investigaciones realizadas por el Laboratório de Mídias Digitais (LMD)¹ (Laboratorio de Medios de Comunicación Digitales), un laboratorio de enseñanza, investigación y extensión vinculado al Programa de Postgrado en Comunicación de la Universidad del Estado de Rio de Janeiro, aliada a los resultados de la tesis de doctorado (Timponi, 2015) de una de las investigadoras del laboratorio. La metodología aplica estrategias de afectividad y de incentivo a la participación del alumnado en la creación de productos mediáticos (libroclipes, videos, juegos) cuya producción permite crear y reinterpretar los contenidos educativos, potencializando su asimilación. El objetivo es hacer el contenido escolar más atractivo y contextualizado, y, al mismo tiempo, capacitar alumnos y profesores en el dominio de los lenguajes mediáticos y, consecuentemente, en el desarrollo de una visión crítica de sus contenidos programáticos.

El presente artículo está estructurado en cuatro secciones. En la primera, explicamos la temática y la base teórica que fundamentan la metodología de enseñanza que se propone a la escuela. En la segunda sección, presentamos la metodología del taller ya realizada. En la tercera, demostramos los resultados alcanzados y, en la cuarta y última parte, reflexionamos sobre lo que hemos aprendido con esa investigación e introducimos los próximos talleres que realizaremos en otra escuela pública (red municipal oficial de Educación Secundaria) en la ciudad del Rio de Janeiro.

Temática y principios teóricos

El LMD investiga desde 2007 cuáles son las destrezas y competencias cognitivas estimuladas en el proceso de fruición de productos mediáticos desarrollados por jóvenes y niños. El LMD analizó series de televisión, películas, videojuegos e historias en tiras cómicas, producidos a partir de la década de 1980 hasta la actualidad, para comprender cómo los hibridismos entre lenguajes (orales, impresos, audiovisuales) y el intercambio de información potencializado por los medios de comunicación y redes digitales pueden estimular el desarrollo de habilidades cognitivas en los jóvenes.

Después de algunos años en la cartografía del campo en análisis de diferentes objetos de estudio, las investigaciones concluyeron que los medios de comunicación digitales y los productos de entretenimiento estimulan el desarrollo cognitivo de los usuarios en cinco categorías de competencias: lingüísticas, lógicas, sensomotoras, sociales y creativas.

Con base en esas investigaciones, el mayor desafío que se presentó a los investigadores del LMD fue el de cómo utilizar los recursos atractivos de los lenguajes mediáticos, con el fin de estimular el interés del alumno en actividades de la educación formal. La apuesta de la investigación es la adopción de estrategias afectivas, con miras a fomentar la participación del alumnado en la producción de productos mediáticos, basados en sus vivencias como facilitadores del proceso de aprendizaje.

Esta propuesta se alinea con ideas precursoras, como la pedagogía para la libertad del pedagogo brasileño Paulo Freire (1967), el socio-integracionismo de Lev Vygotsky (2003) y la investigación-acción de Michel Thiollent (1998), entre otras, que han abogado en la defensa de la importancia del contexto y de la vivencia significativa para el éxito en el aprendizaje.

Una reciente inspiración viene del investigador brasileño Muniz Sodré en trabajo que sostiene que la clave para la comprensión de las diversas formas de lectura es la práctica y el vínculo establecido con el objeto que se ocupa, además de la interacción con los demás y con el mundo.

Para Sodré, el proceso de aprendizaje parte de referenciales de nuestras vidas, como la consciencia viva del grupo, los vínculos sociales y la experiencia de la vida práctica. Para el investigador, “La autorrepresentación y reelaboración afectiva de lo vivido son elementos importantes para la fijación del aprendizaje por el proceso creativo independiente y no solamente por el eco de la voz del otro o por la reproducción del saber” (2003, p.71).

El autor también esclarece de qué modo la lectura de los textos de los medios de comunicación digitales favorece a la acción de “implicar” al lector en el proceso de dar sentido a la lectura:

Esos nuevos artefactos [los medios de comunicación digitales], de algún modo amplían la gestualidad del individuo en el acto de leer. Es forzoso acentuar que solo la “amplían”, una vez que, además de la producción del sentido por parte del autor y del lector, y además de la dimensión semántica, algunas de las técnicas editoriales del impreso (títulos, sumarios, índices) siempre fueron implicativas (más que explicativas), en el sentido de que inducen y coordinan el acto de leer, dando margen, por lo tanto, a la participación activa del lector en la manipulación de las páginas. En latín *explicare*, significa propiamente desdoblar, extender. De adentro hacia afuera, a partir de una estructura, se amplía el texto por desdoblamiento lógico, con vistas al desvelamiento del sentido y del entendimiento por parte del otro. Ya *implicare*, al contrario, es doblar de

afuera hacia adentro, por lo tanto, incluye al interlocutor, de modo que lo lleve a participar de la producción del sentido (Sodré, 2012, p. 208).

Así la dimensión explicativa actúa sobre el punto de vista vertical, con el auxilio del sentido definidor del libro, característico de la lectura tradicional, ya la dimensión implicativa abarca una forma activa de comprensión del interlocutor, de modo que lo lleve a participar de la producción de sentido, convocándolo a ser parte productiva de la escritura.

Como Sodré (2012) destaca, si antes la dimensión implicativa del texto estaba limitada a recursos complementarios (ilustraciones, índices, remisiones), en los medios de comunicación digitales se amplía para otras posibilidades de lectura, una vez que interpretar significa penetrar de hecho en la dimensión del sentido y admite otros modos operativos de tratamiento de la escritura y lectura, coordinando horizontalmente las diferentes superficies o soportes capaces de ancorar textos, guiadas por la libre circulación de la información (Sodré, 2012, p. 208, 211-212). Lo digital da mayor abertura para que el lector se vuelva productor, coautor de la obra.

Desde ese punto de vista, es necesario exceder el momento del *legere* (que significa solamente recoger signos en su orden secuencial, para finalmente atribuirles un sentido, y por lo tanto, decodificar), y adoptar la perspectiva que se pretende seguir en este trabajo, que es la de *interpretari* (depende de una amplitud de sentido latente y significa leer y comprender). El *interpretari* incluye el actuar y define la comprensión como potencia de traducir y producir espíritu crítico. Los medios digitales demandan nuevos modos de leer, al releer obras con recursos implicativos, que utilizan audio, video y *design* y el propio lector que participa interactivamente de la escritura.

La investigadora Lúcia Santaella (2011) también trabaja ese modo de aprendizaje de la lectura de textos digitales. Ella cree que los elementos sonoros, imágenes y táctiles de los textos mediáticos, por sensibilizar el aparato sensoriomotor, despiertan al lector para el proceso de aprendizaje. Esas investigaciones tienen proximidad con los resultados de las investigaciones del LMD, como discutimos en otro texto:

Los productos de la comunicación digital utilizan sonidos, fotos, videos, música, softwares de *touch screen*, luces, vibraciones que exploran la riqueza de nuestro *sensorium*, generando experiencias lúdicas, agradables y contextualizadas que favorecen la atención, percepción y el aprendizaje (Regis, 2015, p. 220).

Los medios de comunicación digitales, por hacer uso de recursos sensoriales (sonoros, visuales y táctiles) potencializan la actuación corporal del individuo. Ese encajamiento corporal favorece la participación emocional del alumno en el proceso de aprendizaje, haciéndolo más afectivo, atractivo y contextualizado.

Ese foco de la teoría del aprendizaje por las afectividades sigue la vertiente de pensamiento de Lev Vygotsky que defiende que “un hecho impregnado de emoción es recordado de forma más sólida, firme y prolongada que uno indiferente [como la simple costumbre de leer sin entender el sentido de un texto]” (Vygotsky, 2003, p.121).

Por esos motivos, la metodología aquí propuesta incentiva al alumno a producir una adaptación de una obra literaria u otro contenido, pasando de la condición confinada de lector a coproductor de la historia, en la medida en que escribe un guión para releer la obra, realiza grabaciones en video, participa como actor, colocando parte de su imaginación en la reinterpretación de la obra, su cultura y referencias mediáticas como formas de replantear el texto. En ese proceso se favorece el desarrollo de habilidades creativas, lingüísticas, lógicas, sensomotoras y sociales.

La metodología se alinea también con el concepto de “redescripciones”, en los términos del educador Richard Rorty (2011), o sea, la capacidad de recontar las historias que los individuos están inseridos, de manera que ellos puedan percibirse como participantes en la construcción de la historia colectiva y consecuentemente, puedan cualificarse como miembros de la comunidad actual, resultantes de ese proceso histórico” (Rorty, 2011 apud Paiva 2007, p. 141).

Así cualquier usuario de la red puede ser un potencial productor mediático y puede redescibir (Rorty, 2011) o reinterpretar (Vattimo, 2003), elaborando nuevos horizontes del conocimiento y reequilibrando la consciencia del interlocutor y su relación con los demás en el intercambio comunicativo. Reinterpretar significa realizar la “traducción” de las diversas formas de lectura y alfabetización de medios de comunicación diferentes, no por una fórmula fija trasplantada, sino por una conversión del texto en un proceso comunicativo para una actividad o un nuevo texto, según referencias propias.

Material y métodos aplicados en el taller piloto

El Taller de Producción de Libroclipes fue realizado con un grupo de 35 alumnos del 9º año de la E. F. II² (Educación Secundaria), aplicada en una escuela pública, el Colegio Estadual Barão de Aiuruoca, en la ciudad de Barra Mansa, estado de Rio de Janeiro. El taller fue realizado como parte de las actividades curriculares de la materia Producción de Textos. Para favorecer el aprovechamiento, el taller fue la evaluación oficial del bimestre escolar. La propuesta de trabajo fue orientada por la investigadora proponente del taller, Raquel Timponi, conjuntamente con la profesora de la materia, Janice de Paula, durante el primer semestre de 2014, entre los meses de mayo a septiembre de 2014. La actividad ocurrió en 10 encuentros de 2 horas/clase, siendo la primera parte en el salón de clase en el Colegio Estadual Barão de Aiuruoca, en horario de clase, y la segunda fase de producción realizada en asociación con el Centro Universitario de Barra Mansa (UBM) que cedió el Laboratorio de Multimedia del curso

de Periodismo del UBM, para la grabación³ en los estudios de TV e islas de audio y de edición en el campus de esa institución.

El criterio de elección del grupo ocurrió en función de ser en alumnos de difícil aprendizaje, siendo algunos dispersos, con dificultad de concentración en las tareas escolares, ya otros interesados y aplicados en la escuela, además de un grupo creativo que trabajaba en proyectos de teatro, lo que revela un perfil variado de alumnos. Considerando el perfil general del total de participantes, 17 se revelaron con el hábito sistemático de lecturas variadas (68%), siendo que ocho alumnos (32%) declararon que no les gusta leer.

Como metodología de aplicación adoptada en el taller, se decidió que la investigadora realizaría una observación participante, como docente en la aplicación del trabajo, pero sin interferir directamente en los procesos y opciones temáticas elegidas por los alumnos durante el curso, en una línea al revés de las metodologías tradicionales de enseñanza. Esa elección fue intencional, para incentivar un aprendizaje exploratorio de los alumnos y provocar acciones más espontáneas en los resultados.

Más específicamente, con el propósito de introducir a los alumnos de la Educación Secundaria en el universo de la producción mediática, la actividad final y el método pretendieron despertar la curiosidad de los jóvenes por los cuentos literarios y promover su participación, por la práctica. La novedad del método es la utilización de los medios, nuevos lenguajes tecnológicos para detener la práctica de la educación mediática como parte del currículo formal. La aplicación del taller ocurrió de manera más libre, conectada con los principios del afecto e inspirada en el foco educativo de Paulo Freire (1974), en una estrategia que da libertad al alumno en el proceso de aprendizaje y en el descubrimiento de nueva información, abriendo espacio para la producción a partir de sus referencias de la cultura local y su visión del mundo en la interpretación de las obras. La función del profesor en este método es de actuar como un “filtro confiable” entre las actividades, incentivando al alumno a la búsqueda de información y a profundizarse en asuntos por descubrimientos propios (consultas a sitios, investigaciones en la biblioteca del colegio, adquiriendo habilidades por la práctica), de forma que realice redescrpciones por los elementos de su contexto cultural.

Resultados alcanzados en el taller piloto

De los 35 alumnos del grupo del 9º año (lo que corresponde a la Educación Secundaria), 25 realizaron el trabajo hasta el fin y diez desistieron durante la realización del proyecto. Como resultado, fueron producidos y grabados cinco cuentos adaptados en libroclips: Reunião de Mães, de Fernando Sabino, Diga não às drogas (cuento apócrifo), Uns Braços, de Machado de Assis, O que eu Pediria ao Diabo, de Luís Fernando Veríssimo y Um apólogo, de Machado de Assis.

Como resultados encontrados durante la actividad, vale destacar: 1) el desconocimiento del contenido de la materia por parte de los alumnos, 2) la falta de alfabetización mediático/digital en la realización de las actividades del taller, 3) el referencial cultural y la experiencia previa como factores determinantes en la participación del equipo.

Después de las grabaciones, los productos del taller fueron exhibidos en la 2ª Muestra de Libroclipes, que ocurrió en el Cine Show, cine del Centro Comercial Shopping Figorelli de Barra Mansa. La exhibición de los productos en el cine4 ocurrió en septiembre de 2014 y todos los participantes del grupo recibieron gratis entradas extensivas a sus familiares para ir a ver los «tráilers» de libro, exhibidos en el cine local, incluyendo las palomitas y el trofeo de participación.

La profesora oficial de la materia, Janice de Paula, evaluó el resultado del taller, en una entrevista publicada en el programa Giro Académico de la Radio UBM, en relación a los resultados del proyecto aplicado, destacando que el proyecto agregó a la materia de Producción de Texto:

El proyecto ofreció a los alumnos la oportunidad de un aprendizaje más profundo. Teniedo en vista que el asunto para trabajar en el salón de clase en el semestre eran los cuentos y crónicas, la práctica del taller los auxilió en el proceso de fijación del contenido y aprendizaje, por medio de sus experiencias personales (Entrevista concedida al programa Giro Acadêmico de la Rádio UBM, el día 17 de septiembre de 2014).

Después de la exhibición en el cine, de regreso a la escuela, en entrevista con los participantes de los grupos, algunos afirmaron que se interesaron en leer otras obras del autor con el que trabajaron (como en el caso de una alumna que comenzó a leer Dom Casmurro, después de la adaptación de *Uns Braços*, de Machado de Assis) o de otros autores de los que conocieron nuevas obras motivados por los libroclipes producidos por los demás compañeros de clase.

Discusiones y conclusión

Como discusión de los resultados, es importante analizar los tres elementos enumerados en el tópico anterior. El primer que merece destaque es la falta de conocimiento del contenido escolar por los alumnos, lo que surgió luego en el primer encuentro. Después de una charla introductoria, para captar el conocimiento previo sobre los autores brasileños y hábitos de lectura, se notó que el grupo no conocía el producto libroclip (tráiler del libro) y tampoco sabía lo que era metáfora, concepto que sería utilizado en el taller para adaptar un texto impreso para el lenguaje del audiovisual, lo que demandó esclarecimiento por parte de la investigadora, tal como demuestra el trecho del relato etnográfico en campo:

En el primer encuentro con el grupo, los alumnos no conocían o habían escuchado sobre el booktrailer o libroclip [...] En relación a las obras brasileñas, mientras la investigadora presentaba las propuestas estéticas de tráileres del libro, específicamente de la adaptación de Dom Casmurro, de Machado de Assis, los alumnos no conocían a uno de los autores más comentados de la literatura en Brasil, así como no sabían lo que era metáfora, concepto que sería utilizado en la actividad del taller, como forma de buscar elementos para representación del texto impreso para la adaptación en audiovisual. (Relato etnográfico realizado por la investigadora, registrado el día 8 de mayo de 2014)⁵.

El segundo elemento observado durante la aplicación del taller es la falta de dominio en el proceso de búsqueda de información por parte del estudiante, que trae el debate de la cuestión del libre aprendizaje, así como el interrogatorio sobre la veracidad de la información disponible en la red, y exige una alfabetización digital más profunda para la selección de datos. El problema fue identificado luego después de la división del grupo en equipos, aún en el proceso de elección del cuento a ser adaptado. Un grupo de alumnos trajo un cuento apócrifo, resultado de la investigación realizada en casa, que constaba en sitios actuales de la literatura en la Internet como de la autoría de Luís Fernando Veríssimo (a pesar de ser un cuento sin autoría conocida).

El evento relatado lista algunos asuntos importantes referentes a la autenticidad de la obra y a la búsqueda confiable en la Internet. El engaño de los alumnos, provocado por la búsqueda aleatoria en la red, trajo un debate relacionado a los riesgos de las fuentes de consulta no licenciadas, así como un alerta para los problemas de la información falsa propagada, cuando no se sabe el origen del contenido. A pesar de que los alumnos fueron orientados para que trajeran material de libros impresos, el hecho de no haber en aquel momento acceso disponible a Internet para conferir, hizo que el cuento fuera adaptado, además de relatar la falta de pericia de los alumnos cuando optaron por realizar búsquedas, sin la preocupación con la confiabilidad de la información que se ha accedido.

Sobre la cuestión del riesgo de la propagación de la información de la Internet y de su acceso por la red, el autor Luís Fernando Veríssimo se pronunció en la red sobre el texto considerado de su autoría, en un artículo escrito en el sitio del periódico Jornal Estado de São Paulo (Estadão), el 18 de enero de 2002, denominado Verísimos inverossímeis:

Apócrifos: Não sé si existem outros, pero hay por lo menos dos textos circulando por la Internet con mi firma de los cuales soy inocente. [...] Que quede claro, por lo tanto, que cualquier texto mal escrito, o bien escrito, pero controvertido, o incoherente, bobo, nada que tenga que ver, pretencioso, presumido, pseudolírico, pseudocualquier cosa, [...] con mi firma, en la Internet o fuera de ella, no es mío. [...] (Veríssimo, L. F. Disponible en: < www.estado.estadao.com.br/editorias/2002/01/18/pol005.html > (Antiguo «sitio» del Estadão). Acceso el 13 de octubre de 2014.

Aún como resultado referente a las habilidades y a los contenidos ejercidos, se imaginaba que los alumnos desarrollarían competencias en la selección de información del texto para la redacción del guión⁶. Las actividades exigían nociones de los elementos

de la narrativa que componen el texto, como: historia, sinopsis, papel de los personajes principales, conflicto, clímax y desenlace de la trama. De esa forma, los alumnos también desarrollarían habilidades en la manipulación de los medios de comunicación digitales, como la capacidad de selección de información en la red, descripción de los personajes principales y sus características, sabrían extraer trechos de sus guiones para la adaptación, ejercitarían la capacidad de resumen, además de la interpretación y construcción intertextual, por medio de sus referencias culturales previas, reutilizadas en escenas, sonidos y en los modos de representación de imagen (metafórica) para la traducción del lenguaje del texto impreso para el audiovisual, tal como las figuras 1, 2, 3, y 4 lo demuestran. Se esperaba que la representación del cuento como los actores, acercaría la trama de su universo por la experiencia, por su contribución personal a la narrativa.

Imágenes 1 y 2. Grupos debaten cuáles personajes deben ser destacados del cuento. Alumnos reunidos para la redacción de la sinopsis y elección de la metáfora de representación en la transposición del texto impreso para el audiovisual.





Fuente: archivo personal de las autoras, 15 de mayo de 2013.

Imágenes 3 y 4. Alumnas realizan actividades de selección de trochos de la obra que serán destaque en el guión. En la grabación, la alumna representa a la costurera, en la adaptación del cuento Um Apólogo, de Machado de Assis, para un encuadramiento de la cámara más cercano del rostro.





Fuente: archivo personal de las autoras, 15 de mayo de 2013.

A pesar de suponerse que los alumnos de una generación de nativos digitales tendrían la facilidad en la manipulación de los medios de comunicación digitales, el contexto sociocultural del público analizado fue un poco diferente de lo que se esperaba e interfirió en las actividades que exigían un dominio de la tecnología, conforme lo reveló la “observación participante” de la investigadora:

Durante la realización de la fase de investigaciones sobre el autor y la obra, algunos alumnos presentaron dificultades, puesto que no sabían cómo investigar en la red, qué tipo de selección de la información traerían para el trabajo, o de cuál «sitio» podrían extraer la información. Otros se dispersaban en la red, [...]. Algunos poseían dificultades para operar los ordenadores de la escuela, que eran <softwares> libres en una lógica de funcionamiento diferente del sistema operacional Windows.[...] Con relación a la selección de información, por no poseer un dominio del lenguaje mediático de los guiones, a pesar de la orientación de la investigadora de buscar información corta, de máximo cinco renglones, a veces seleccionaban textos muy grandes, no sabían qué tipo de información era importante poner sobre el autor, o escribían otros textos con lenguaje inadecuado, lo que demuestra la falta de práctica con el lenguaje escrito y de una alfabetización digital. (Relato etnográfico realizado el día 18 de mayo de 2014).

Ese relato retoma la cuestión central de la “alfabetización mediática” ya abordado por la UNESCO (2013) y de las habilidades requeridas para operar los medios de comunicación, en que es importante saber cuál información seleccionar, así como posicionarse de forma crítica sobre el contenido, utilizando la creatividad, interpretando y reutilizando lenguajes con nuevas funcionalidades, lo que podría ser utilizado en la adaptación para el tráiler del libro y que corrobora la perspectiva de la autonomía crítica de la redescipción. No obstante, como los alumnos aún iniciaban el contacto con esa experiencia, la profesora, la investigadora y la practicante universitaria actuaron como

filtros confiables, orientando en el proceso de la búsqueda y descubrimiento de la información para ser utilizada en el guión.

El tercer elemento que merece destaque y que fue determinante en la participación de los equipos fue la referencia cultural y la experiencia previa de los alumnos. Durante las grabaciones realizadas en los estudios de audio y TV y en las dependencias del campus de la facultad de la UBM, especialmente en las grabaciones de los libroclipes *Um Apólogo* y *O que eu Pediria ao Diabo*, el contacto previo de los estudiantes con la obra y con actividades extraescolares, como el teatro, contagió a todo el equipo durante el proceso de realización. Como perfil, el primer grupo era de alumnas que ya habían hecho curso de teatro y se dispusieron a actuar, grabar voces, lo que generó un resultado positivo, puesto que se reconocieron como parte de la adaptación, promovida por la experiencia.

Sin embargo, en lo que se refiere al proceso de grabación del audio en off, aunque las alumnas ya habían separado correctamente los discursos de los personajes y los habían dividido para la narración en el estudio de audio (lo que demuestra el entendimiento del contexto de la historia), en el momento de la narración, como algunos trechos del guión fue escrito en portugués antiguo (referente al cuento), las alumnas presentaron dificultad en la comprensión y en la lectura y muchas veces reprodujeron los discursos por la sonoridad, sin comprender el contexto, transmitiendo al oyente la impresión de una lectura sin claridad e interpretación, impidiendo la comprensión plena del mensaje. En la entrevista concedida después de la presentación del cuento, las alumnas comentaron sobre la dificultad de la lectura que enfrentaron:

Cuando fuimos a grabar el audio del guión, primero creíamos que sería fácil. Pero no es simplemente llegar y hablar. El locutor necesita leer con calma todas las palabras. [...] Nosotras no estábamos acostumbradas a pronunciar aquellas palabras del autor, que utilizaba un texto original, un portugués antiguo que no hablamos en la vida cotidiana. Pero como ya habíamos hecho teatro, eso ayuda a representar. Regrabamos el off diversas veces, sobre la orientación de la practicante universitaria de Letras, buscando dar mayor entonación y traer comprensión al texto. Lo más maravilloso es que las compañeras del grupo reconocieron nuestras voces en el momento de la exhibición en el cine y fue divertido. Las personas se rieron en el cine. (Trecho de la entrevista concedida a la investigadora).

Regresando al acuerdo contagiante generado en el equipo, cuando uno de los participantes ya había realizado actividades artísticas extraescolares, ese proceso también puede ser observado en el momento de la grabación del libroclipe *O que eu Pediria ao Diabo*, una adaptación del cuento de Luis Fernando Veríssimo, del libro *Comédias da Vida Privada*. La interpretación más libre del cuento y la creatividad de los alumnos apareció desde el inicio de la realización del guión. Como resultado, fue realizada una relectura del cuento, readaptando el lenguaje que era antes cómico para terror y suspenso, demostrando dominio de la trama.

Además, el alumno que representó al personaje del diablo se cautivó, ensayó posibles interpretaciones para la voz del personaje del cuento, en su casa, lo que fue revelado en la entrevista realizada a la investigadora:

Alumno protagonista: Hacer el libroclip exigió estudio. El libro nos abrió una puerta. [...] Fue bastante interesante, pues nunca había entrado en un estudio de grabación. No tuve dificultad con la representación del personaje a la hora de la grabación, puesto que ya hago teatro en el Sesc aquí de Barra Mansa, entonces ya estoy apto para interpretar personajes, tengo facilidad en relación a eso. [...] Para crear al personaje ensayé, tuve que profundizarme bastante. Como mi personaje era el diablo y no quería que tuviera el tono cómico, preferí el trágico. Fui a las grabaciones con el discurso más o menos en la memoria [en referencia a la práctica común del teatro en memorizar discursos (Entrevista realizada el día 17 de septiembre de 2014, después de la presentación con los alumnos que realizaron la producción O que eu Pediria ao Diabo)].

Así, los demás alumnos del grupo también pensaron en crear un ambiente durante la grabación, escogieron la música de suspenso, produjeron efectos visuales en la cámara, supieron improvisar y usar la creatividad al preferir grabar a última hora en la zona verde del campus del UBM, demostrando facilidad de alternar los escenarios, lo que resultó en un producto bien ejecutado, como lo demuestra el test de maquillaje (Figuras 5 y 6) realizado para la composición de los personajes y la opción por la alteración de las voces de los alumnos en el estudio de audio, objetivando espesar el timbre del personaje principal, para transmitir un efecto de lo sobrenatural, elementos que incrementaron el guión del cuento.

Imagen 5. Practicante Universitaria de Letras y teatro del CEBA, Úrsula Magalhães, realiza test de maquillaje en alumnos para la grabación del libroclip O que eu Pediria ao Diabo, de Luis Fernando Veríssimo, en la grabación del 2º día de producción, el día 7 de agosto de 2014. **Imagen 6.** Alumnos interpretan grabación de audio, siguiendo el guión escrito por ellos mismos, para o engrosar la voz de los personajes.





Fuente: archivo personal de las autoras, 07 de agosto de 2013.

Se comprobó, por el taller producido, que la participación y la afectividad son generados por la práctica y al mismo tiempo, lúdica, cambiando el aprendizaje una experiencia placentera y contextualizada. Se observó que a pesar de la dificultad del grupo de la escuela pública en la manipulación de los medios digitales, las habilidades en el contacto con el texto fueron refinadas, generando la creación de nuevas ideas, el desarrollo de lenguajes y la consecuente fijación del contenido.

Después de la realización del taller piloto, el LMD desarrolló en 2015 un plan metodológico para la aplicación de un proyecto pedagógico en las escuelas públicas del Estado del Rio de Janeiro. Para enriquecer el currículo escolar, el método consiste en la realización de talleres y proyectos en que, por medio de desafíos y tópicos, el contenido de la materia es gradualmente aprendido, como búsqueda de un aprendizaje más natural y lúdico. En respuesta al sistema escolar obsoleto y a los desafíos de la enseñanza en el mundo contemporáneo, esa propuesta innovadora de metodología escolar nos conduce a la formación de alumnos intuitivos, curiosos, capaces de aprender, de tomar decisiones y a trabajar en equipo, una vez que incentiva el aprendizaje colaborativo en los intercambios en el grupo y el conocimiento generado en el desarrollo de la creatividad y en la ampliación del repertorio cultural de los grupos.

El objetivo es buscar formación de estudiantes, incentivando el conocimiento generado por habilidades desarrolladas a través del uso de los medios digitales en las actividades propuestas. Como los medios de comunicación son parecidos con la vida cotidiana de los alumnos, pueden ser empleados para un uso consciente, haciendo que los estudiantes aprendan por ideas estimulantes, con el objetivo de ejercitar competencias de diferentes áreas del saber, en una perspectiva integrada de enseñanza. Los módulos fueron

desarrollados en el plan de estudios con secuencias didácticas que determinan papeles específicos del alumno en la construcción del proyecto, gradualmente contruidos con el contenido escolar. Los desafíos propuestos incentivan al alumno a proseguir en la actividad por la curiosidad y hacen que se integre a partir de su contexto sociocultural, lo que ayudará en el aprendizaje por su vivencia en acciones planeadas en sintonía con las demandas colectivas e individuales.

Cuando redigirimos este artículo, el LMD ya habíamos planeado un taller para 2016, a ser empleado en la Escuela Municipal Madrid, de la red pública del Rio de Janeiro, para consolidación de esa propuesta (serán realizados un taller de juego de realidad alternada (ARG – Alternate Reality Game) sobre la temática de las Olimpíadas Río 2016 y también otro taller sobre proyectos de colaboración en la red).

Aún como consideraciones finales, es válido decir que el taller piloto demostró la importancia del repertorio cultural previo del alumno, de la experiencia de vida para la selección del cuento, elementos fundamentales para la promoción del acuerdo, la apropiación bien realizada y el éxito en el desarrollo de lenguajes y aprendizaje.

Diferentes habilidades en el uso de los medios de comunicación digitales fueron ejercitadas y serán útiles en el desarrollo de nuevas formas de metodologías de enseñanza que integran el uso de los medios de comunicación digitales al contenido en el salón de clase. El propósito es de que esa metodología sea apropiada por la red pública de enseñanza y posteriormente que gane cobertura en el Estado de Rio de Janeiro.

Referencias

- Freire, P. (1967). *Educação como prática de liberdade*. Rio de Janeiro (BR): Paz e Terra.
- Paiva, R. (2007). Para reinterpretar a comunicação comunitária. *O retorno da comunidade – Os novos caminhos do social*. (pp. 133-148). Rio de Janeiro (BR): Mauad.
- Regis, F. (2015). Textos, texturas e intertextos: apontamentos sobre aprendizado e competência na comunicação digital. *Intexto*, v. 1 n. 33, p. 209-224. doi: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201533.209-224>.
- Rorty, R. (2011). *A filosofia e o espelho da natureza*. Rio de Janeiro (BR): Editora Relume Dumará.
- Santaella, L. (2011). *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo (BR): Iluminuras.
- Sodré, M. (2003). Ciência e Método em Comunicação. In M. I. V. Lopes (Ed.). *Epistemologia da Comunicação*. (pp. 305-312). São Paulo (BR): Editora Loyola.

- Sodré, M. (2012). *Reinventando a educação: diversidade, descolonização e redes*. Petrópolis (BR): Vozes.
- Thiollent, M. (1998). *Metodologia da Pesquisa-Ação*. São Paulo (BR): Cortez.
- Timponi, R. (2015). *Modos de leitura do jovem brasileiro contemporâneo: um estudo dos audiolivros e dos livroclipes*. Rio de Janeiro. 2 vols. il. Tese (doctorado) - Programa de Pós-graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. (401 p).
- UNESCO. (2013). *Media and Information Literacy: Policy and Strategy Guidelines*. Paris (FR): UNESCO.
- Vattimo, G. (2003). *Nichilismo ed emancipazione: Ética, política, diritto*. Milano (IT): Garzanti Libri.
- Vygotsky, L. S. (2003). *Psicologia Pedagógica*. Porto Alegre (BR): Artmed.

Notas

¹ Esta investigación posee financiamiento público de la Faperj (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro) (Fundación de Amparo a la Investigación del Estado de Rio de Janeiro), del CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) (Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico) y tiene tres becas de incentivo a la investigación y a la innovación de la Uerj (Prociência, InovUerj e Proatec). Para la realización del taller en la ciudad de Barra Mansa, la investigación también tuvo financiamiento privado del Centro Universitário de Barra Mansa (UBM).

² El grupo de edad de 14 años, escogido para la realización del taller test, se justifica por ser un periodo en que los alumnos ya poseen conocimiento previo en usar los medios de comunicación digitales, sin embargo, aún poseen horario libre y no están totalmente dedicados al examen de admisión para la educación superior.

³ Como forma de posibilitar las grabaciones, los grupos fueron divididos en dos días de grabación, siendo tres grabaciones realizadas el primer día y dos la semana siguiente. Para que los tres grupos de alumnos del colegio pudieran realizar, en un mismo día, la grabación de imágenes, locución en «off» en el estudio de audio, así como la colecta de material de pistas de música, efectos sonoros, letrero e imágenes de Internet para la composición del «tráiler», las actividades fueron realizadas simultáneamente, por turnos.

⁴ La exhibición en el cine fue posibilitada por una asociación con el Cine Show del Centro Comercial Shopping Figorelli de Barra Mansa y los costos pagados por el proyecto de extensión para Talleres de Libroclip, por la Secretaría de Extensión Comunitaria del UBM, en que la investigadora era docente, en asociación con el Colegio de Aplicación, aprobado a principios del año.

⁵ Todas las citas extraídas de los relatos etnográficos se encuentran en la tesis de doctorado de la autora (Timponi, 2015).

⁶ Como los alumnos no conocían el lenguaje técnico de encuadramientos del audiovisual, utilizado en guiones, fue pedido que describieran cómo las imágenes entrarían en la pantalla (de lejos, en un paisaje externo de cerca, el detalle del rostro, etc). El objetivo no era hacerlos técnicos, sino desarrollar habilidades de trabajar con el texto y la redacción, como parte del contenido de la materia de “Producción Textual”, embutido en la actividad práctica.